ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER S CD-ROM

číslo
67
99 Kč

EXCALIBUR

UVNITŘ ČÍSLA: NENECHTE SI UJÍT NOVÝ EXCALIBUR!

recenze

Rebellion

Další kapitola hvězdných válek

9 771210 112005 67

TOTO JE POSLEDNÍ TENKÝ EXCALIBUR!

jaký asi bude ten nový EXCALIBUR?

1. nádherný
2. NEODOLATELNÝ
3. skvělý
4. ostatním ukazovatelný
5. ... a co ještě?

Podstatně více stránek. Laminovaná obálka. Velice dynamický design. Větší formát. Nové rubriky a jejich uspořádání. Omezený počet výtisků! Cena zatím jen 120 Kč !! **Předplatné nyní: 12 čísel jen 960 Kč !!!**

Nenech si ujít Excalibur 68!

...a ani ty následující.

předplatné na zadní straně

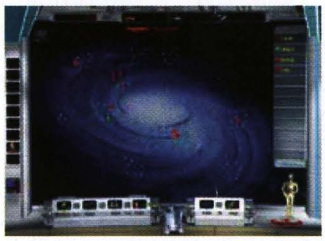
Samé dobré zprávy, přátelé!

*PŘÍŠTÍ ČÍSLO TO **ZAČNE!** PŘÍŠTÍ ČÍSLO TO **ZAČNE!***

Zamilovaní čtenáři! Oslovuji vás takto, jelikož je květen - měsíc lásky a já předpokládám, že tento Excalibur čtete minimálně dva (ať už jakékoliv rasy a pohlaví), a to sevřeni v láskyplném objetí. To vám chválím! Nemyslím tím to objetí, ale ten Excalibur. To je dobře, že nás čtete a že tak děláte v hojném počtu. Jen víc, jen houšť!!!!

A jaké že to pro vás máme dobré zprávy? Ty nejlepší! Excalibur tloustne, mohutní, a nehodlá v tom přestat! Příštím číslem (pokud se nic strašlivého nestane - krach na burze atp.) začíná čas VZKŘÍŠENÍ! Okamžik, na který všichni čekáte, je za dveřmi. Až se cca 29-krát vyspíte, bude tu ráno, na které do své smrti smrťoucí nezapomenete. **Na stáncích se bude ve slunečních paprscích lesknout titulní strana nového Excaliburu,** který by měl být přesně takový, jaký jste ho vždy chtěli mít. Proto je důležité, abyste nám psali své představy a názory. Pro oboustrannou spokojenost je velice důležité, abychom věděli, co se po nás žádá. Pak se tomu budeme snažit vyhovět.

Signus (str. 4)



Star Wars Rebellion (str. 5)

Obsah tohoto, stále ještě ultratenkého, čísla je opět proložen několika recenzemi od našich nových Legionářů. Doufáme, že jsme aspoň tím málem recenzí udělali radost všem čtenářům. Šestnáct stránek se pomalu a jistě stává minulostí. Nezbývá mi, než poděkovat všem, kteří to s námi vydrželi. Uděláme vše pro to, aby Excalibur v této formě již nikdy více neuzřel denní jas. Už jen více stran, lepší obsah atd. atp. cia. fbi....

Život je ale prevít a nikdy člověk (ani jiná bytost) neví, co od něj může čekat. Jdete třeba po ulici a najednou na vás spadne auto, které převážel vrtulník na letiště ve Kbelích jako součást propagace pro nějakou rallye na závodním okruhu v Brně, která se má konat příští týden. Nebo vás na hřbitově u Chrudimi chytne zombie za nohu a vy upadnete do vlhké hlíny. Zrníčka zeminy vám pak nalezou do nosu, vy se snažíte nadechnout, nejde to, zkoušíte to znovu, zase nic, a vy se najednou udusíte. Prostě, život je zákeřný zloduch zalezlý za zástěnou ze zlata (cože?). No, abych vysvětlil, co tím chci říct - já chci naznačit, že stát se může cokoliv a ta špetka nejistoty zůstává v každém z nás. Skutečně bude příští číslo počátkem VZKŘÍŠENÍ nebo jen výstřelem do vzduchu (kyslík, dusík, kysličník uhličitý a stopy vzácných plynů)? Víte co, kupte si příští číslo, řekněte všem známým, kteří čtou naši konkurenci, aby zkusili pohlédnout na stránky Excaliburu, a pak nás suďte. My tady děláme, co je v našich vesmírných, magií obdařených, dimenzionálními střety zocelených, silách. Jde nám o společnou věc!

„Kupte si příští číslo, řekněte všem známým, kteří čtou naši konkurenci, aby zkusili pohlédnout na stránky Excaliburu, a pak nás suďte.“

Takže, až jednou ráno otevřete oči a zjistíte, že něco není tak úplně v pořádku (obloha je temná jako černý samet prázdnoty sfér, mágové pláčí, bohové znovu povstávají, ve vzduchu (viz výše) je cosi zvláštního, co nelze pojmenovat), vyražte k nejbližší trafice. Tam vám prodavač/ka (či jiná bytost), jejíž oči budou tmavší a bolestivě prázdné, nabídne nový Excalibur. A vy budete koukat, protože poznáte, že jste nalezli něco, co jste nikdy neztratili.

Jsme tady! A kde jste vy?

Pozdrav z hlubin inkubačního jádra zasílá Ten, který se pokusí, zaštítěn Legií, tasit bájný Excalibur z kamene čili zatím stále ještě jen

Přítel

DUCHÁČKOVY KOBKY

TEMNÉ ÚDOLÍ DUŠE

I. ročník turnaje v Dračím doupěti pořádaný časopisem Ducháček

spolupořádají: časopis Excalibur a vydavatelství Altar

POZOR!!!

Z důvodu předčasných voleb jsme nuceni přesunout náš turnaj o jeden víkend.

Nový termín konání je: 13. - 14. 6. 1998.

Ostatní informace zůstávají nadále v platnosti.

Temné údolí duše je dark fantasy dobrodružství, které se uskuteční na ZŠ Tupolevova v Praze 9 - Letňanech. Předností je naprosto originální turnajový systém a pravidla. Tohoto dobrodružství se totiž můžete zúčastnit se svou vlastní postavou, na kterou jste za léta vašeho hraní již zvyklí a dobře ji znáte!!!

Jediné, co pro to musíte udělat, je poslat přihlášku a uhradit 100 Kč startovné (posílejte na BÚ číslo 3676852098/0800, variabilní symbol je vaše rodné číslo a konstatní symbol je 0308).

Přihláška musí obsahovat následující údaje: jméno, příjmení, adresu (popř. i jiné spojení) a rodné číslo hráče + informaci, zda budete mít zájem o nocleh (stojí 100,- Kč a v ceně je i jedno skromné jídlo na každý z obou dnů. Můžete platit již nyní na tentýž účet, s tímtéž variabilní symbolem. Konstantní symbol je 0008. S platbou můžete také počkat až po obdržení Startovních materiálů, kde budou podrobnější informace.) + jméno, rasu, povolání, úroveň, hodnoty vlastností, všechna kouzla a předměty vaší postavy (vše, co obsahuje Osobní deník).

Na základě dokladu o zaplacení a přihlášky, které zašlete na adresu: Ducháček, Tupolevova 516, Praha 9 - Letňany, 199 00, obdržíte od nás Startovní materiály a detailní informace o turnaji - detaily ubytování a občerstvení, verze pravidel a výjimky z nich, doklad o schválení vaší postavy, turnajový systém atd.

Hráči, kteří zašlou přihlášku po 1. 6. 1998 nebo přijdou rovnou na místo, riskují, že se nebudou moci zúčastnit se svou vlastní postavou, ale že jim bude nabídnuta některá z připravených postav.

Další informace hledejte v časopise Dech draka, Ducháček Special. První cenou je nefalšovaný MEČ + další ceny od pořadatelů!

Za organizátory Pavel Žďárek

STARTOVNÉ

platba do 1. 6. 1998 ..... 100 Kč
platba po 1. 6. 1998 ..... 150 Kč
na místě ..... 150 Kč

IMPRESSUM **EXCALIBUR.** Časopis počítačových her. **ISSN** 1210-1125. Založeno 1990. **Šéfredaktor:** Martin Ludvík. **E-mail:** excal@mbox.vol.cz. **Šéfredaktor Amiga MAX:** Josef Komárek (Joe). **E-mail:** josef.k@usa.net. **Redaktor:** Miroslav Martinka (Mirek). **Autoři:** Martin Tuček (Martin), Jan Pečenka (Johnie), Michal Koudelka (Terminator 2). **Internet:** http://pard.sh.cvut.cz/amigamax **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Grafika, DTP:** Excalibur. Podávání novinových zásilek povoleno ŘPP Praha č.j. 72/96 ze dne 22.2.1996. MK ČR 5786, MIČ 47129. **Vydavatel:** Martin Ludvík.

Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1998.

Signus - The Artefact Wars

„ARNE, PODÍVEJ, NAŠEL JSEM TŘÍNOHÉ KÁČÁTKO," RADOSTNĚ VYKVIKOVAL MALÝ TLOUŠTÍK.

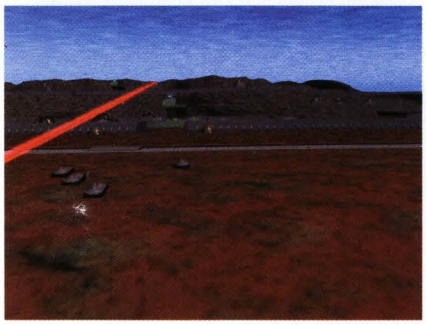
Arn, o rok starší něž malý Wilk, zvedl hlavu od víceprostorového mutagenního čističe: „Opravdu? Ukaž, jen se podívám." A potměšile se zasklebil. Wilk mu neochotně podával svůj tajuplný objev a přál si, aby mlčel. Už minule, když dostal od maminky čokoládu, tak mu jí Arn celou snědl se slovy : „Ty moje malá roztomilá kuželko, víš ty CO? Já sním tento lahodný pamlsek a ty zatím můžeš pohlídat Gargua, aby neutekl." Pravda, snažil se mu odporovat několika oblázky tvaru lidské pěsti, ale když viděl, že Arn zvedá Gargu a chce ho po něm hodit, tak raději čokoládku oželel.

Mezitím si Arn prohlížel podivné třínohé kačátko a slastně si brumlal.

„Tady ta nožička se dá pohnout vlevo na nějaký nápis MODE ATOMIX VORTEX ON (pozn. autora, všechny názvy pro destrukční zařízení jsou paradoxně pro všechny civilizace ve vesmíru stejné) a... stisknul zobák.

Nikdo nemohl tušit, že tato takto nevinná scéna vyvolá konflikt, který uvrhne planetu Arconis do dlouhotrvající války s nedozírnými následky. Původní Arcoňané, mírumilovná rasa žijící už miliony let, rasa vyhubená nájezdníky z kosmu, kteří si říkali "lidé„, se tak pomstili svým ničitelům. Na vhodných místech ukryli své tajuplné a mocné artefakty a správně určily, že jednou budou zdrojem chaosu mezi kolonisty. Protože, kdo je schopen zničit jiné, aby sám žil, ten bude ničit vždy. Tak povstali dvě mocné organizace : Toricon a Konzorcium, jež prostřednictvím pradávných artefaktů usilují o vládu a moc nad planetou Arconis.

Jak už z předchozího úvodu vyplývá, ocitáme se na planetě Arconis, kde je nutno udělat pořádek (ani sousedovic mongoloidní Véna by to jistě nezvládl lépe). Po velice dobrém intru, jediná chybička je občasná nevyváženost mluveného slova a doprovázející hudby, jsme už tedy řádně vtaženi do hry a slintáme nedočkavostí. A JE TO TU. Briefing s Toricon corporation nás ještě více namlsá (slabší povahy napětí nevydrží a vyskakují od svých kompíků s řevem ne nepodobným stádům Gibbonů a jdou se zklidnit na mladších sourozencích), OK, OK, OK odklikáváme briefing, aby jsme si se zadostiučiněním přečetli název mise. Krátká animace (tohle už nevydrží ani ty silnější povahy, mučí se otázkami : "Jak, Kolik a Kde....„) a zjevuje se herní plocha. Celá scenerie je ve velice povedeném 3D pohledu s plastickým terénem - stromy, řeky, cesty atd.- krajina je rozhodně různorodá. Za stromy či terénní nerovnosti je možno se čile schovávat a věřte, že je to velice prospěšné. K dispozici máme 45 různých bojových jednotek, stratégové a válečníci se zde rozhodně vyřádí. Každá jednotka má svůj popis, který je dobré si pročíst, aby bylo jasno, jak nejlépe naše mašinky uplatnit. Ale pozor, pozor, nejsme ani slavní naftový magnáti z Dallasu, ani majitelé zbrojovek, a proto jsou naše palivové nádrže a munice vyčerpatelné. Krom toho je také samozřejmě omezen čas manipulace s jednotkami, ale o tom až později. Nestačí tedy kontrolovat stav vozidla či vrtulníku aj. zevrubně, protože to by se mohlo stát, že zůstanete uprostřed bitvy bez benzínu nebo střeliva (obojí je dost nepříjemné). Tankování a doplňování munice obstarávají speciální jednotky, jež jsou velice zranitelné, a to znamená, že promýšlet hru na několik tahů dopředu je výhoda v lehké obtížnosti, ale v těžké je to nezbytnost. Tento prvek je dle mého názoru velikým zpestřením hry, která se tak stává mnohem realističtější a obtížnější. Naprostou lahůdkou pak je narůstající zkušenost jednotek, kdy se zvyšuje přesnost střelby a doplňuje poškozený stav. A jsme u měření času. Každá jednotka má svůj specifický příděl časových jednotek, které odčerpává svou činností. Kupříkladu u některých jednotek stojí útok 20 časových jednotek a u jiných 50 a různý povrch terénu nám odčerpává různé časové jednotky. Holt času není nikdy dost. Celá hra je pak stavěna na turn based měření času. Což někdy znamená, že při rozsáhlých bitvách hraje počítač trochu déle. Přesunuje si v klídku jednu jednotku za druhou a minuty plynou. Nastává časová prodleva, která se dá ze začátku řešit aplikací nějakého "toho„ povzbuzovače, ale pak už není jiné cesty než si to řádně protrpět. Pěkný je operační panel. Je řešen neotřele a skýtá různé pomůcky, které se časem naučí hráč využívat (takové políčko dohled, co to asi bude?). Prostředí různých menu ve hře je pěkně zpracované a je vidět, že si s ním autoři vyhráli. Nechybí samozřejmě mapa, kde můžete v poklidu sledovat hrdinské výkony vašich jednotek.



Celá tato gamesa na mě působila velice dobrým dojmem. Tato hra je důkazem, že originalita a hratelnost je mnohem cennější než dokonalé technické zpracování. Velice jsem ocenil, že není třeba nic těžit a že moje pozornost může být soustředěna jen na taktiku boje. Shrnutím je, že Signus - Artefact wars je výborná turnová strategie, s pěknou grafikou a dobrou hudbou.

- Tomáš Staněk

EXCALIBUR ★★★★☆ 81

Turn-based strategie. Zima software, 1998. **Minimum:** Pentium 75, 16 MB RAM, Win95, 1 MB video RAM. **Doporučeno:** Pentium 90. **Testováno na:** Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, 24x CD.

SIGNUS
the artefact wars
Zakoupíte u všech dobrých prodejců PC her za cenu
780,-
Objednáte li, si hru SIGNUS přímo u nás, získáte navíc ZDARMA digitální hru (11v1)
Tel : 02 / 581 15 98
Adresa : Zima Software, Písečná 456/9, Praha 8, 182 00
e-mail: kazico@czn.cz www.q-system.cz/zima-software
ZIMA

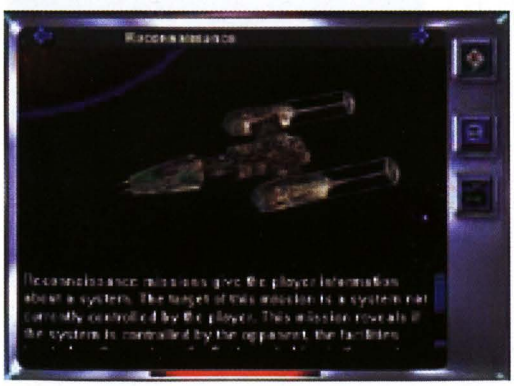
Star Wars: Rebellion

PŘED PÁR OKAMŽIKY BYLA V SYSTÉMU YAVIN VYŘAZENA Z PROVOZU PŘEKVAPIVÝM ÚTOKEM LETEK

Alliance imperiální bitevní stanice Hvězda smrti..." - proběhlo přibližně ve stejném časovém úseku všemi důležitými informačními centry galaxie a po chvíli již plasmové displeye a holoprojektory reprodukovaly tuto zprávu i jejím obyvatelům. Vůdci Rebelů si však stejně jako imperiální špičky uvědomili, že zničením jedné bitevní stanice ještě není nic rozhodnuto, a boj o desítky planetárních soustav tím nekončí. Spíše naopak.

A long time ago in a galaxy far, far away...

Ano. Tématika Star Wars opět rozzářila svým hvězdným svitem screeny našich monitorů. Titulky ubíhající do ztracena a ta bombastická melodie ve mně vždy evokují představu letícího X-wingu a instinktivně sahám k pasu po jílci mé smrtící světelné čepele. Laserové meče však tentokrát můžete nechat deaktivovány a svoje kosmické bitevníky zaparkovány v hangárech mateřských lodí. V Rebellionu se boje mezi ďábelským Impériem a Alliancí za obnovu Staré republiky budete účastnit z vyhřátého trůnu Vrchního velitele. Rebellion je totiž strategie. A to strategie s VELKÝM S a realtimová k tomu. Na úvod už schází jenom dodat, že do vašich CD-ROMů přilétá transportním korábem firmy LUCAS ARTS, kterážto má k danému tématu asi nejblíže a má s ním největší zkušenosti. A jestli ne, tak pozřu figurku Obi-Wan Kenobiho, kterou jsem si ve dvanácti letech vlastnoručně uplácal z moduritu. Po tématicky i umělecky perfektně zpracovaném demu (co jiného by se také od Lucas Arts dalo čekat, že?), následuje hlavní menu nabízející obligátní volby nastavení - velikost herního prostoru (galaxie), výběr strany, obtížnost a kromě jiného i multiplayer mód. První ve hře se vyskytující lahůdkou je možnost vést boj jak za povstaleckou Allianci, tak i za značně prohnilé a intrikánské Impérium. Tato vlastnost přináší kromě zvětšení herní trvanlivosti i větší herní uspokojení a vybití pro imperiálně zaměřené spoluobčany, kteří poté nebudou již tak často s výkřikem: „Dostal jsem tě, Ljuku Skajwolkre!" třískat na ulici kolemjdoucí rozsvícenou zářivkou do hlavy. Po výběru strany následuje rozsáhlý briefing, kterého se vám na straně Alliance dostane od známého robota C-3PO, na imperiální půdě vás pro změnu obšťastní droid IMP-22. Prostřednictvím těchto robotických asistentů se také po celou dobu hry dovídáte všechny zprávy a hlášení, důležité pro dosažení vítězství, a jsou vám i jinak nápomocni řešit vaše problémy. (Po boku C-3PO samozřejmě nechybí jeho kámoš, jednotka R2-D2.). Náplň hry samotné by nejlépe vystihovala slova: Strategie jako NOHA! Dozlatova vypečená, mistrně připravená směs ekonomiky a bojových akcí, jemně kořeněná špionáží, podávaná se salátem z diplomacie. Stratég, který nechce své vojáky vidět plout v podobě kusu zmrzlé flákoty kolem průzoru svého velitelského můstku, se musí umět moc moc rychle otáčet. Stále musí být k dispozici dostatek surovin, bojových jednotek, lodí a k tomu všemu by rozený vůdce měl ještě stihnout velet v boji a vést politické a špionážní mise. Teprve zde se ukáže, kdo je pravý realtimový guru. Velice komplexní je hra také co se týče druhů lodí a jednotek - plně vychází ze své filmové předlohy a již vydaných titulů s tímto námětem. Jestliže dojde k boji, můžete buď svoje jednotky aktivně řídit v přehledném 3D schématu, anebo nechat počítač boj vyanalyzovat a pak už jen smutně (nebo vesele) zírat na výsledek. Hrubá síla však není v Rebellionu jedinou cestou k multiplanetárnímu úspěchu. Ne na každého je třeba hned vytáhnout s armádou. Levnější je přece zkusit ho napřed ukecat, no a když to nezabere, tak třeba nechat náhodou zakopnout vrchního diplomata soupeřící strany o náhodně mrtvou želvu, takže naprostou náhodou spadne z balkónu a napíchne se na náhodně zaparkovaný kombajn. Že to není možné? JE. Ve hře se totiž vyskytuje naprostá většina důležitých osůbek ze světa Star Wars, které jsou vám při ruce a které můžete rozličně komandovat. Každou charakterizují určité dovednosti a podle nich je radno postavě přidělovat mise. Je libo sabotáž? Bum. Stalo se. Vraždu? Fik. Hotovo. Nebudu vám počet ani identitu postav prozrazovat, ať máte také nějaké to překvapení, že? Hra končí po dobytí soupeřova hlavního stanu a vyřazení jeho klíčových postav z akce, což však není vzhledem k obsáhlosti hry vůbec jednoduché a činnost tato zabere jistojistě nejednu jednotku vašeho volného času. Star Wars: Rebellion je však brilantně odvedená práce i po stránce zpracování.



Výborná grafika a temně dramatická hudba jenom umocňují dojem z kvalitně rozvedeného nápadu a jistě u vašeho písíčka navodí nervydrásající atmosféru odvěkého souboje dobra a zla. To vše činí z tohoto kousku navýsost svrchovanou záležitost v oblasti vesmírných strategií a určitě najde svoje místo v Černé díře i vašeho procesoru.

Nechť je Síla s vámi.

Šimon Záruba

EXCALIBUR ★★★★☆ 85

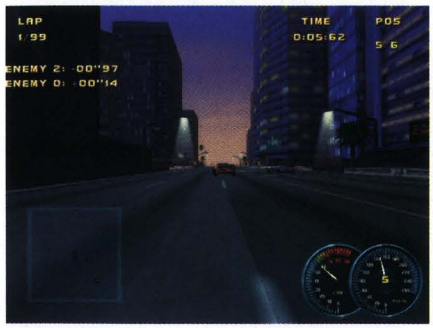
Real - time strategie. Lucas Arts, 1998. **Minimum:** Pentium 90, 16 MB RAM, 4x CD, 50 MB HDD, Win95, DirectX 5.0. **Doporučeno:** Pentium 100, 8x CD, 150 MB HDD. **Testováno na:** Pentium 233 MMX, 32 MB RAM, 24x CD.

Ultim@te Race Pro

..., TAK TO BYLO O VOUS. ON SE SNAD NEDÍVÁ DO ZPĚTNÉHO ZRCÁTKA NEBO CO!?

Ještě že je tu ta ruční brzda (Ctrl), ale stejně jsem měl zvolit lepší automobil, vždyť jich tam bylo na výběr 16!!! Já hlupák...no to snad ne, copak je slepý? Takhle do mne narazí a co ze mne zbude?- a již jsem na střeše, ale on taky- dobře mu tak (ha, ha, ha), nezbedovi. Vyryl jsem ale pěkné rýhy do vozovky. Naštěstí jsem neskončil v obilném poli, které se táhne do nekonečna na obě strany, kam jen vyražené oko závodníka dohlédne. Prostě typický středozápad USA. Jediné co mne konejší je, že se to nestalo v tom skalním městě. Okruh je tam sice delší než tenhle (5,3 km namísto zdejších 4,6), nicméně zde se jezdí poněkud pomaleji. Dost ale tlachání, hurá zpět do hlavního menu. Tentokráte budu vybírat a volit s chladnější hlavou, neboť první euforie již opadla, mohu se tedy lépe porozhlédnout a navíc mi ji chladí, ne- li mrazí, ledový obklad, vždyť být sražen ve 230 kilometrech za hodinu na střechu na pokraji obilí a smrti, to není jen tak něco. Nejsem přeci kaskadér.

Tak copak to tu máme. „Sólová hra," hm, to zní zajímavě. Podívám se do manuálu, co to vlastně je. A již to vidím a překládám: „Ghost mode: Je? Je první kolo na čas a poté znovu proti stínovému automobilu,



které opakuje rekordní jízdu na okruhu. Pokuste se toto auto předhonit a dosáhnout tak lepšího času. Vaši jízdu uložte F3 Klíčem (?)." Dívám se tedy do krabice, ale žádný klíč nenacházím. „Ach tak," říkám si po chvíli, „oni myslí funkční klávesu F3 v horní části mé Win95 klávesnice. "Tiše rezignuji.

„Vyberte vozidlo," hlásá další elipsa. 16 vyobrazených typů, který si vybrat? Oko padá na tabulku, kde jest možno ručně nastavit parametry, jako maximální rychlost, akcelerace, přítulnost k vozovce a brnění (Že by šlo nastavit na všech místech 100 %? Nelze, ale to je bohužel logické). To je určeno především pro jízdu v tzv. Aréně, ale na tu se podívám později. Mě zatím totiž brní pouze prsty od řazení v minulé jízdě. Tentokráte bezesporu zvolím automatickou převodovku.

„Nastavte si individuální ovládání." Proč mně ve všech hrách neustále vnucují joystick nebo volant, který nemám?! Jinak zde není nic neobvyklého, jen zatočení na levou stranu si přehodím na „A".

„Vylaďte si display," objevuje se z nenadání na ikoně počítače a 3D karty. Staniž se! Bez jakéhokoliv otálení volím rozlišení 1024 x 768 x 2, maximálně detailní level, všechny dostupné GFX funkce, největší stíny, jaké jen vozidla mohou vrhat, a v neposlední řadě konfiguruji svojí Monster 3D kartu. Informativní okénko mne informuje o parametrech mého PC (CPU, RAM, Video a Cache, plus množství Mb, které jimi „protečou" za sekundu. Je jich mnoho.) a počtu video rámečků za tutéž sekundu. „Hra o více hráčích." Bratr přichází ze školy. Ze šuplíku vyndavám sériový kabel. „Nebo budeme hrát přes internet?" „Přes "sériák„" ozývá se ze zádveří. Ideální příležitost pro Arénu. Volím Deathmatch, zatímco sourozencův stroj testuje svou 1 MB cache. Hudba prořezává beztak již vypjatou atmosféru závodiště, davy jásají. Hra začíná, prokřupávám klouby na prstech u nohou a posílám zprávu pod právě vzniklou přezdívkou: „Tentokrát mě nedostaneš. Princezna se zlatou hvězdou na čele." Jak to dopadlo nemusím říkat. Opět mne přelstil a mé vozítko se za příšerného šramotu změnilo v hromadu nepotřebného železa. Vytáčím číslo sběrných surovin... „Zítra je také den," utěšuje mne ON a připomíná nadcházející víkendové Rabbit Mode party. Tak se totiž nazývá druhá z možností hry více hráčů. Jedná se v podstatě o opak hry na „Babu". Losem se vybere Rabbit (zajíček), jehož úkolem je ujíždět co mu kola stačí a ten kdo do něho narazí, stává se jím sám, dokud se někomu nepodaří vydržet po dobu stanoveného limitu.

Zhrzen prohrou vozem proradného bratříčka, dávám „Závod s počítačem." Volím nejrychlejší „káru", nyní je na řadě okruh. Pojedu v noci, budu si tedy na cestu svítit, za silného deště, úděsného větru, husté mlhy a bouřky. Jsem na startu. „3, 2, 1, GO!," vykřikuje hystericky pořadatel. Zapínám radar, abych měl lepší přehled o okolních vozidlech. Časomíra ukazuje, že ztrácím 0,9 s na vedoucí vozidlo. Přepínám na pohled auta z venku, tak se lépe orientuji. Obklopují mne mrakodrapy, hudba vrcholí ale to již vjíždím do tunelu. Alespoň na chvíli pokoj od deště. Světlo na konci tunelu. Vyjíždím, a předjíždím vedoucí vůz. Silnice je vlhká, dostávám smyk, ke kterému určitě dopomohl silný boční vítr. Bourám, ostatní projíždějí namyšleně kolem. Světlo na konci tunelu... Zapomněl jsem, že můj počítač je až příliš výkonný...

- Petr Král

EXCALIBUR ★★★★★ 93

MicroProse, Kalisto, 3D automobilové závody. **Minimum:** Pentium 133, 16 MB RAM, 2x CD, Win95, 1 MB video RAM, 55 MB HDD. **Doporučeno:** Pentium 166, 32 MB RAM, 4x CD, 3D akcelerátor, Win95. **Testováno:** IBM 200 MMX, 64 MB SDRAM, 24x CD, Win95, Monster 3D.

Boovie

MALÝ LESNÍ ČERVÍK

Na jednom blíže neurčeném paloučku stojí malý domeček z vepřovic a v něm šťastně žijí dva čerství novomanželé Boovie a Lili. Jenže, jak už to na světě chodí, nic není ideální, a proto se muselo něco stát. A taky že jo...

Jednou k ránu se začnou okolím rozléhat příšerné zvuky. Boovie se budí a poté co se přesvědčí, že zvuky skutečně nevydává Lili, koukne z okna. A hele - auta. A hele - bagr. A HELE - STAVBAŘI! „A kruci," řekne si Boovie, „to by tak ještě scházelo, aby nám tady vyrostlo sídliště." Panstvo z vedlejšího městečka rozhodlo o tom, že na palouku za městem vyroste sídlo ze zvláštních žlutých cihel. Jenže někdo asi špatně počítal, těsně před završením díla a dokončením nejdůležitější části budovy totiž vrchní stavbař zjistí, že chybí materiál. Cihly jsou z dovozu, tak kde teď rychle sehnat jeden kvádr? Zbývá jediné. Pošleme pro něj toho troubu. Uneseme mu ženu a on nám ho bude muset přinést...?

Boovie je logická hra se zajímavým námětem. Červík Boovie musí v každé místnosti překonat řadu logických problémů a dostat kvádr přes překážky do druhé místnosti, z druhé místnosti do třetí, ze třetí do čtvrté a tak dál až do té poslední, kde ho čeká „odměna" v podobě unesené žínky Lilly. Téměř v každé místnosti může Boovie sbírat malé kuličky, které pak hází po potvůrkách s očima na stopkách či chodících a kousajících chrobácích. V místnosti má Boovie k dispozici ledové kvádříky, které může různě přestavovat a používat jako pomoc k přesunutí svého kvádru. Tyto ledové kvádříky může i rozbíjet, aby nezabíraly místo, a mohl tak dostat cihličku z určitého místa - nejčastěji zapeklitých rohů, schodů apod. Na detailisty, jako jsem já, trochu podivně působí fakt, že se Boovie mnohdy pohybuje ve vzduchoprázdnu jako by chodil po neviditelných schodech... Sem tam je však tento neduh vyřešen pavučinami v pozadí, po kterých se vyšplhává.

Ve hře mi trochu chyběla možnost ukládání rozehrané místnosti. Později jsem zjistil, že hesla, která se povalují před začátkem každého kola, jsou k něčemu užitečná. Doporučuji, chcete-li hru dohrát až do konce, si tato hesla opsat. Pomocí hesla se totiž přímo dostanete do kola, které jste zrovna dohráli. Je to tedy obdoba ukládání. Stejný způsob „ukládání" měla i hra Gobliiins.

Grafická úprava hry je založena na VGA grafice. V době 3Dfx karet, v době, kdy je SVGA grafika samozřejmostí, to vypadá zvláštně. Avšak bylo zřejmě záměrem autorů vrátit se o pár let zpět a připomenout dobu, ve které byl majitel PC 386 velkým šéfem. Tomu by odpovídala i náročnost na hardware (viz. níže). Hra běží pouze pod systémem MS-DOS (i MS-DOS 7.0).

Tuto českou hru doporučuji všem, kteří si chtějí odpočinout od brutálních (ale skvělých) her jako je QUAKE, Shadow Warrior, Duke Nukem 3D a podobných klonů, a trochu prošroubnout svoje mozkové závity. V žádném případě od ní nelze očekávat nic více ani nic méně.

-M. Čampulka

EXCALIBUR ★★★★☆ 70

Logická. Future Games, 1998. **Minimum:** PC 386, 4 MB RAM, 2x CD, 0 MB místa na HDD (lze zpustit rovnou z CD). **Doporučeno:** PC 486, 8 MB RAM, zvuková karta Sound Blaster kompatibilní, 4x CD. **Testováno na:** Pentium 200 MMX, 16 MB RAM, 12x CD.

AMIGA MAGAZÍN

První 4 čísla prvního Amiga časopisu u nás!
Vystřihovánka Amigy 3000 a plno i dnes prospěšných informací!!!

Cena kolekce Amiga Magazín 3-6:

jen **80 Kč** + 30 Kč poštovné!

Složenkou typu C zaplaťte 110 Kč na adresu:
PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1. Do „zpráva pro příjemce" napište „Amiga magazín 1-4 + poštovné".

Zasíláme okamžitě po obdržení platby!

Ducháček

HORROR SCI-FI FANTASY

SPECIAL

72 stran

vychází v dubnu 1998

RECENZE FILMŮ · ČTENÍ NA POKRAČOVÁNÍ
FOTOCOMICS · POHŘEBIŠTĚ BÁSNÍ
ROCK & METAL · ÚVAHA NA OSTŘÍ MEČE

Ducháček, Tupolevova 516, Praha 9 - Letňany
PSČ: 199 00
E-mail: Duchacek@cryogen.com

AllStar Šumavská 19, Praha 2
Tel.: 2425 55 05/08, Fax.: 2425 7357
AllStar Moravia Svornosti 2, Havířov
Tel: 069-6810 900, Fax: 069-6810 564
TouchWARE Project Husinecká 3
Praha 3, tel/fax 02/628 4201

allstar computer systems

POČÍTAČOVÉ SESTAVY ALLSTAR CLASSIC

AllStar Classic IBM 166 MMX **19.450,-**
AllStar Classic IBM 200 MMX **20.951,-**

Záruka na uvedené sestavy je 18 měsíců.

Sestava obsahuje:

základní deska TX s podporou MMX, 512kB cache
procesor IBM s instrukční sadou MMX
operační paměť 16 MB EDO
pevný disk 1,7 GB UltraDMA
FDD 3,5" 1,44 MB
grafická karta PCI, 1 MB
skříň Minitower 200 W
SVGA 14" monitor
klávesnice W95
podložka
myš

Příplatky k sestavám

zvuková karta 16bit	+648,-
SoudBlaster AWE 64	+2.828,-
na 32 MB EDO RAM	+1.312,-
HD 2.1 GB Ultra DMA	+951,-
HD 3.2 GB Ultra DMA	+2.771,-
CD-ROM 24 Speed	+2.617,-
Windows 95 CZ OSR2	+2.869,-
15" SVGA Color Monitor Philips OEM	+3.131,-

MODEMY

U.S. ROBOTICS SPORTSTER 33.6 ext. HOMOLOGOVÁN 5.982,-
SUPRA EXPRESS 33.6 interní 2.846,-

ZVUKOVÉ KARTY

Schubert 32 PCI SoundCard, 3D Sound, Wavetable 2.451,-

TISKÁRNY

HP DeskJet 670C 6.750,-
HP LaserJet 6L 13.790,-

GRAFICKÉ AKCELARÁTORY

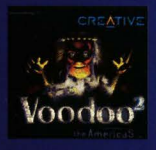
Grafický akcelerátor Diamond Monster 3Dfx 5.990,-

SPLÁTKOVÝ PRODEJ

	1. splátka	ostatní
AllStar Classic IBM 200 MMX	8.380,-	652,-
AllStar Profi 166 MMX	12.285,-	955,-
AllStar Profi 200 MMX	12.866,-	1.000,-
AllStar Profi 233 MMX	14.033,-	1.091,-

✖ **Creative Labs 3D Blaster Voodoo II**
✖ **grafický akcelerátor**
✖ **nejrychlejší 3D karta**

8 MB verze **7.490,-**
12 MB verze **9.790,-**



POČÍTAČOVÉ SESTAVY ALLSTAR PROFI

AllStar Profi 166 MMX osazeno Intel Pentium 166 MMX **30.714,-**
AllStar Profi 200 MMX osazeno Intel Pentium 200 MMX **32.164,-**
AllStar Profi 233 MMX osazeno Intel Pentium 233 MMX **35.082,-**

Sestava obsahuje:

Procesor Intel Pentium MMX, MotherBoard PCI, Intel TX, 512 kB Burst Cache s podporou MMX, obsahuje nejnovější čipovou sadu TX (10% nárůst výkonu oproti HX chipsetu), chlazení procesoru podle jeho teploty - řízené základní deskou

✗ 32 MB SDRAM 10 ns ✗ HD 2.1 GB ULTRA DMA, 3.5" FDD ✗ 15" Color SVGA digitální monitor OEM Philips, NI, LR, MPR II ✗ Grafická karta ATi Xpression PCI 2 MB ✗ CD-ROM 24xSpeed ✗ klávesnice Ergonomic Win 95 ✗ provedení MiniTower ✗ myš s podložkou

Záruka 2 roky

Uvedené ceny nezahrnují DPH

dopisy čtenářů

PO NĚJAKÉ DOBĚ SE OPĚT SETKÁVÁME NAD VAŠIMI DOPISY. TAKŽE S CHUTÍ DO TOHO...

...Ještě se vrátím k poslednímu číslu (65). Byl jsem trochu zmaten. Vzhledem k obsahu časopisu jsem na CD hledal i demo hry FINAL LIBERATION, ACTUA GOLF, ale kde ničtu nic. Myslím si, že by recenzované hry mohly být umístěny na CD (pokud to je možné), aby si čtenář mohl hru, která jej v recenzi zaujme, vyzkoušet nebo alespoň srovnat recenzi se skutečností. Jinak Vám přeji hodně zdravý, rychlý růst a zbavení se co nejdříve té puberty (doufejme, že porodní a dětské nemoci již byly překonány v minulých letech). Ať se Vám podaří co nejdříve uskutečnit plánované změny.

Ať přijde TEN, který má přijít. Silný, odvážný a chytrý. S paží pevnou a rychlou. S myšlenkami bouřlivými, ale čistými. TEN, který jedním rázem vytrhne Excalibur ze sevření temna kamene a ukáže jeho čisté ostří světu. Vám všem, těm ubohým, nevěřícím. Nám, kteří jsme začali pochybovat o jeho moci. Nám, kteří jsme klesli a začali uctívat jiné. Ať přijde jako blesk a rozsvítí světlo v našich temných myšlenkách.

Děkuji za zaslání čísla účtu a přeji co nejrychlejší realizaci zamýšlených změn. S pozdravem **Petr Valenta**

V zásadě by mohly být dema na recenzované hry umístěna i na CD. Tady ale narážíme na nemalé potíže. V praxi to funguje tak, že softwarové firmy nejprve „vyplivnou" do světa nějaká ta dema a po nich teprve následuje ostrá verze. Zásadou našeho časopisu je to, že recenze píšeme až na oficiální ostré verze. Důvodem, proč tak činíme, je fakt, že finální verze se může od dema mírně lišit (jsou zde doladěny ještě některé detaily v enginu, postavy atd. Dema naopak mají ještě oproti ostré verzi některá omezení, např. neobsahují všechny úrovně, postavy, obtížnosti. Psaní recenze na demo by podle nás proto neposkytovalo úplné informace o hře.

Pozn. ml: A hlavně by to byl nesmysl. Čtenáři Excaliburu jsou přeci inteligentní bytosti (obvykle jsou to lidé, někdy i vychytralé domácí zvířectvo) a umí si na demo udělat vlastní názor. Ovšem plné verze nejnovějších her - to je něco jiného. Na Excalibur CD z nepochopitelných důvodů nemohou být umístěny (i když by tak mnozí chtěli) a proto se místo nich objevují v časopise recenze. -ml-

Děkujeme za přání. Stačí vyčkat do čísla 68 a uvidíš, co dokážeme.

TEN, který má přijít, už je tady. Odvážný, chytrý a silný, s paží pevnou. TEN, který sice nemůže sám jedním rázem vytrhnout Excalibur ze sevření temna kamene a ukázat jeho čisté ostří světu, ale za jehož přípomoci se tak bude v brzké době dít.

Vážená redakce Excaliburu! Mám na Vás pár otázek a připomínek:

1. CD v čísle 64 bylo super. Jen tak dál... Ale, kde jsou ty slibované WWW stránky?

2. Mohu se stát vaším stálým spolupracovníkem? Vlastním Pentium (200 MMX, 32 MB RAM), s tiskárnou, bez modemu. Je mi 16 let. Bydlím v Brně. Umím trochu programovat v C++, Turbo Pascalu a Delphi.

3. Chtělo by to zvětšit počet stránek, víc recenzí a stálé rubriky o hardwaru a třeba o Internetu (v čísle 64 byla PC část jen 3 strany + 2 strany reklam). Mimochodem, kam se poděla rubrika „Poslední pomoc" s rubrikou „Hacking"? Byly perfektní, prosím, vraťte je zpět. CD příloha je super, jen by bylo dobré dát do obslužného programu nějakou tu hudbu (třeba ve formátu MIDI).

4. Excalibur si kupuji jen asi dva roky, od kamarádů ovšem vím, že Excalibur byl živá legenda. Dnes to už (zatím) neplatí (pozn. Scope má 130 stran a Vy 15 stran). Bral bych zlepšení kvality i za cenu zdražení.

5. Už se těším na VZKŘÍŠENÍ!

P. S. Pokud tento dopis neotisknete (zdá se vám moc kritický), prosím, odepište mi. **Radim**

1. Slibované stránky budou. Chce to však trpělivosti (prý růže přináší). V současné době musíme nejprve propracovat, jak budou vypadat a kdo je bude dělat. (Asi někdo z Excaliburu -pozn. -ml-)

2. Samozřejmě! Stačí zavolat na naše číslo a říct něco o sobě, co hraješ, jaké máš počítadlo (ne, to už víme) a něco o sobě (a projít naším přijímacím testem pro členy Legie - pozn. pž).

3. Více stran bude již od příštího čísla, víc recenzí taky, rubriku hardwaru taky, no a něco o internetu se časem najde. S „Poslední pomocí" a „Hackingem" ještě popřemýšlíme, poslední pomoc možná najdeš u návodů. CD budeme vylepšovat, hudba bude. (! - vykřičník je pozn. pž) (? -pozn. -ml-)

4. Ano, Excalibur byl první a byl legenda... a bude legenda... Kvalita taky bude (a není pravda, že máme 15 stran. Ne. Ne. Ne. My jich máme 16!!!! -pozn. pž).

5. TĚŠ se, VZKŘÍŠENÍ je na spadnutí! (Až po shlédnutí ex68 spadneš, pak tě Vzkřísíme. -pozn. -ml-)

P. S. Proč bychom dopis neměli otisknout? Kritika je taky k něčemu dobrá.

Ahoj Excalibure, původně jsem chtěl pouze vyplnit anketu, ale pak jsem se rozhodl, že napíšu, neboť bych Vám toho chtěl sdělit víc, než se vejde do ankety. Chtěl jsem poslat E-mail, ale na excal.cz jsem žádný Excalibur nenašel, jenom reklamu nějaké firmy. Takže píšu poštou.

1. Vzhled. To, že se vzhled Excaliburu mění každá tři čísla, je standardem asi od čísla 45. Čtrnáctidenník, týdenník, 2 Supervelká čísla 50-51 se spoustou bílého místa (jak nový Level), pak časopis HTML, tři čísla klid a teď tohle? Šestnáct stran a z toho 11 reklamních, to se nestává často. Problém Excaliburu jsou tedy asi peníze, že? O tom svědčí i potisk CD 62 a 63, šetří se každou korunou. Nejspíš to bude odlivem čtenářů. A kdo se tomu má divit, když kvalita klesá už od čísla 22? Byl bych rád, kdyby jedna grafická úprava vydržela alespoň rok. Dokážete to někdy?

2. Obsah časopisu. Obsah papírového časopisu byl celkem dobrý, dozvěděl jsem se i spoustu věcí okolo, třeba hardware, ale číslo 63 obsah jaksi postrádá. Jenom něco pro amigisty na doplnění počtu stránek, trochu málo. Snad se to od čísla 65 zase změní. Alespoň podle slibů u ankety. Ten AmigaMAX bych i přežil, když díky tomu máte více čtenářů. Lepší vycházení i s Amigou než nic.

3. CD příloha. CD přílohy čísel 56-61 byly výborné, neboť zde byla spousta sharewaru, ale číslo 62 a 63 zase nic. Doufám, že Shareware vrátíte, ne každý má internet, ne každý bydlí v Praze. Dema her v čísle 63 byla většinou stará, koho dnes ohromil Dungeon Keeper? Do Arthura jste mohli dát nějaké recenze nebo návody, případně jiné články, když jste si nemohli dovolit papír. Pár mega na CD vás nic nestojí.

To by bylo asi tak všechno. Snad se někdy dočkáme Excaliburu, jako byl dřív, nejlepší ze všech. Byli jste první, tak ať neupadnete do zapomnění. Váš věrný čtenář **CASTER**

E-mail můžeš poslat na adresu EXCAL@MBOX.VOL.CZ (je vždy uvedena v IMPRESSu).

***1.** Vzhled. Samozřejmě jde taky o peníze, ale to není ten hlavní problém. Hlavním problémem naší redakce byl nedostatek lidí po rozkolu v původním teamu (vraždy). S tou grafickou úpravou se vynasnažíme. Neboj sa nič, stačí chvilku počkat, a bude to OK. (Stejná grafická úprava po celý rok?? Nebyla by to nuda??? - pozn. pž) (Nová grafika od čísla 68 bude velice zajímavá! -pozn. -ml-)*

***2.** Obsah časopisu. Výrazně se změní od čísla 68, jak jsem už několikrát uvedl výše. (Celá struktura bude jiná. I oproti všem předchozím Excaliburům, i oproti Scope-úm nebo Plevel-ům. -pozn. -ml-)*

***3.** CD příloha. Shareware jsme už vrátili. Skutečně každý nemá Internet (například já ne) (já taky ne - pozn. pž) a skutečně ne každý bydlí v Praze (sem vesnickej buran). A Dungeon Keeper? Máš snad něco proti němu?*

Takže čauves všichni a pište.

-Miroslav Čampulka

6 AMIGA MAX
Příloha časopisu Excalibur pro přátele počítačů Amiga

VÁŽENÍ čtenáři, máme tu šestý Amiga MAX a já se nestačím divit, co se to děje. Nejde ani tak o to, co se děje kolem Amigy, to bysme z toho dívení museli zblbnout. Spíš se chci zeptat, co se děje s vámi? Že byste byli tak nespokojeni se současným stavem našeho časopisu (teď mám na mysli celý Excalibur), že vás to odrazuje od psaní?

Během posledních měsíců totiž dostáváme stále méně pošty. Úplně přestaly (až na pár výjimek) chodit hlasy do hitparády, vaše ohlasy na Amiga MAX, do CZ Made přijde sem tam nějaký modul, ale to je všechno. Pravděpodobně si myslíte, že v této době nestojíme o vaše dopisy, ale to se hluboce mýlíte. To, že z tohoto tenoučkého plátku vymizela pošta, neznamená, že nejsme zvědavi na vaše názory, podněty i kritiky. CZ Made se neobjevuje na každém CD z jednoho prostého důvodu - někdy se holt nesejde tolik příspěvků, abych z toho mohl rozumně sestavit obsah této rubriky (nezlobte se na mě, ale dva MODy na CD vypalovat nebudu...). Hitparáda vymizela z toho důvodu, že do ní nikdo nehlasuje. Pročpak?

Podle ujištění vydavatele je toto poslední šestnáctistránkový Excalibur, takže počínaje číslem 68 už budete do svých schránek dostávat a na stáncích vídávat klasický silný Excalibur, kde bude mít Amiga MAX k dispozici minimálně dvanáct stran a do těch už se něco vejde. Rád bych, aby se v šedesát osmičce na naše stránky vrátily naše obvyklé redakční rubriky, tj. čtenářská hitparáda a pošta, a na CD se znovu objevilo CZ Made. K tomu ale potřebuji vás, čtenáře. Tak co, plácneme si? Věřím že ano :-)

Váš **-Joe**

P.S.: V minulém čísle pan vydavatel trochu zažertoval s grafikou, takže TAKHLE VYPADÁ PROKLÁDANÝ ODD-MÓD Z QUAKA!

Wasted Dreams

preview

Ano! Ano! Tak tentokrát jsem nic neuspěchal a udělal jsem dobře.

Kdybych totiž napsal článek o Wasted Dreams asi před půl rokem, musel bych tedy psát další. Změn, které teď po restartu práce na Wasted Dream nastaly, je totiž celkem dost...

RESTART. Kvůli neuspokojivé situaci s Amigou se tvůrci rozhodli pozastavit práce na Wasted Dreams na dobu neurčitou. Bylo to celkem kruté, protože WD vypadaly jako poměrně slušná akční strategie ve stylu Jagged Alliance v perfektní grafice. Asi 5 měsíců se nic nedělo až najednou Vulcan signalizoval, že se tvorba opět rozjela. Hurááá!

AKČNÍ STRATEGIE. Celá hra se má pohybovat na neznámé vetřelecké planetě a kromě chození s několika postavičkami, viděného ve stylu iso3D (úhel hodně podobný Diablu), tu bude i hodně střílení a o něco méně adventuření. Poměrně zdařilá kombinace pro toho, komu se UFO zdálo příliš akční a Lords of the Realm příliš statické.

GRAFIKA. Každá postavička je rozhýbána na takových 500 framů, vše v perfektní 256barevné grafice s vysokými detaily. Nechybí ani dvojhra, kde jen na hráčích závisí zda budou spolupracovat nebo půjde každý na vlastní pěst.

TO CO SE JEN TAK ZJISTIT NEDÁ. Kromě dokonalé grafiky, kde jsem viděl několik obrázků, se nám bude linout z reproduktoru taková hudba, jakou jen tak nikdo neslyšel. Digital FX slibují asi 350 MB ozvučení i s namluvením. Protože každý charakter (má jich být kolem 15 - 20!), bude ztotožněn s jinou osobou, žádné strádání jako ve Valhalle nehrozí.

OSTATNÍ. Takže abych to moje mini povídání shrnul. V dubnu bychom se mohly dočkat. Dočkat všichni ti, co čekají na nějakou pořádnou hru. Ač je to k nevíře, spoustu ohlášených titulů opět nevyšlo. Navíc Wasted Dreams by mohla být schopná strategie, každý kdo něco podobného viděl třeba na PC - Jagged Alliance 2 Deadly Game - mi musí dát za pravdu, že takový typ her se paří skvěle. Tešme se.

VULCAN. Kromě restartu prací na Wasted Dreams, se ještě rozpohybovalo dění okolo jiných her Made by Vulcan. Asi největší peckou je myslím UltraViolent Worlds (bohužel i pro W95). Velký skok zaznamenaly i Genetic Species (300 MB intro, hmmm..) a co z toho plyne: na hry od Vulcanu se v roce 1998 pořádně tešme!!!

-Martin

Oba mají po starostech

počítače

SIGNUM

Správná volba.

leasing! 5 let záruka

Maxmilián Lenota je podnikatel. Obchoduje se sběrnými surovinami stejně jako jeho konkurent, pan Hugo Chytrý. Oba jednoho dne dospěli k názoru, že nutně potřebují počítač. Pan Lenota šel do nejbližšího obchodu a tam jej koupil. Pan Chrytý porovnával nabídky různých firem, až objevil počítače Signum. Zjistil, že zde pořídí stejný počítač jako pan Lenota za téměř poloviční cenu. Kromě toho nemusí mít po ruce hotovost, protože Signum prodává celý svůj sortiment také na výhodný leasing. Jedině počítače Signum mají pětiletou garanci. Jednoho dne počítač pana Lenoty zachrochtal a zhasnul na věky. Pro pana Lenotu to znamenalo katastrofu - celá firma se zhroutila. Teď už si mohl vybrat jen, zda skočí z mostu nebo si vezme provaz a půjde se k rybníku zastřelit. Pan Chytrý měl radost: konkurenční firma byla v troskách a věděl, že u firmy Signum lze sehnat nejen počítač, ale také jednotlivé komponenty, software, hry a vše co má s počítači něco společného. Pan Lenota si vybral provaz. Pan Chytrý si vybral počítače Signum. Správná volba.

super ceny

hardware, software, multimedia, hry
internet, sítě a mobilní telefony

zasíláme i na dobírku!

Signum, Slezská 108, Praha 2
tel/fax: 02/71736177
P.ACC. Litvínov, Náměstí míru 28
tel/fax: 035/58528
Centrála Signum, Haškova 1582, Roztoky
tel/fax: 02/90040671
http://www.signumnet.com
email:sales@signumnet.com

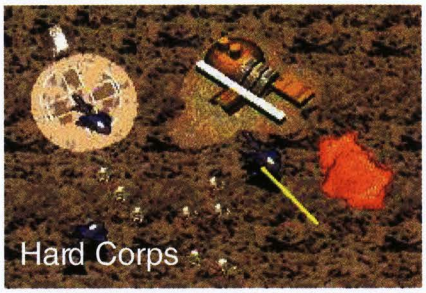
Drby

Dnešní sekci novinek začneme poměrně překvapivě. Povím vám o titulech, které s největší pravděpodobností nevyjdou, popřípadě nebudou tento rok. Takže neočekávejte The Obelisk (Aurora Works INC.), Phantasmagoria (7CD, Alive Media) a Hellpigs (Vulcan). Na Phantasmagorii a Hellpigs CD jsem se obzvláště těšil a je to škoda, ale co naplat. Na druhou stranu nic není nenahraditelné, a tak náhradou za Phantasmagorii může být třeba The Haunted a za Hellpigs možná Sixth Sense. Konečně je ale smutným zprávám konec a těm dobrým věnovány 2 stránky v dnešních rozšířených novinkách.

Nad očekávání úspěšní Slováci Ablaze Entertainment připravují pod Vulcanem už svoji druhou hru Diversii. Pro všechny milovníky dobrých realtime strategií slibují autoři skvělou a detailní grafiku, kterou jsem se i já nad míru pokochal. Potěšeni můžou být i ti, kteří mají přístup na Internet, právě pro ně bude zavedena internetovská podpora. Navíc je v plánu verze pro GFX a PPC (normálně hra poběží na 030/50 a 4 MB Fast, doporučuje se však 040 a 8 fastky). Pro herní fajnšmekry: hra pojede i v rozlišení 800 x 600 a 1024 x 1024! Nicméně jsem si jistý, že i v normálním low-res bude Diversia vypadat fantasticky :-). Hra je kompletní asi 65% (v listopadu roku 97 alespoň byla), demo přijde co nevidět a jistě bude k downloadu na webstránce „http://www.vadium.sk/ablaze". Ale ani milovníci adventur nepřijdou zkrátka, pro ně je přichystán podivný, leč poměrně slibný Gilbert Goodmate od Crystal Software. Eeehh, cože? Alive Media Software se totiž stala výhradně distributorskou společností a všechny jejich tituly dokončí nová společnost Crystal Software. Mezi ně patří například céčkový obr The Haunted (jaro'98), který má základ převzat z Phantasmagorie, další obrovsky zajímavou hrou je 3D shoot'em up Goblin Tank, odehrávající se ve světě fantasy - jenom na CD se spoustou komentářů, grafiky, hudby a vždyť to znáte... Na CD bude i Dark Forces, (Dark Forces vs. Quake wow!!), Links PRO (slušný golf), Frankenstein (perfektní adventure) a nově vzniká i ArcAngel. Ten jako jediný vyžaduje 16 MB RAM a podporuje PowerPC. Protože je zatím jenom na papíře a autoři shánějí nové programátory, můžete se zkusit přidat a odstartovat tak svoji kariéru. Pro informace si pište na mail andy@alive.demon.co.uk.

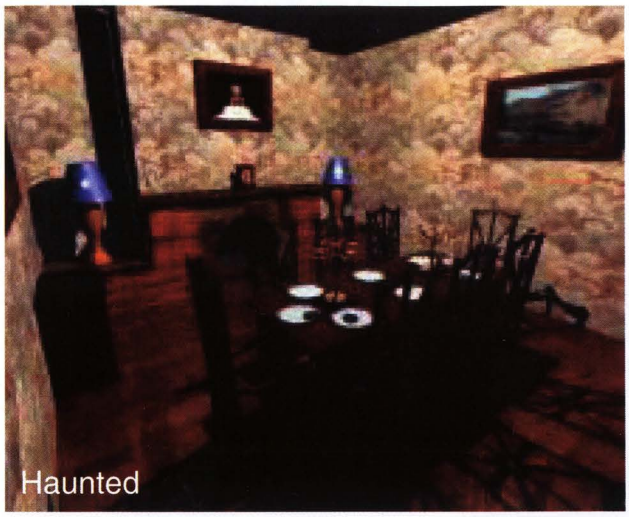
Němečtí APC&TCP se chystají zahltit herní trh hned povícero produkty. Asi největším trhákem je Pulsator, což je sice 'jen' střílečka, ale zato využívá současného hardwaru k naprostému maximu (tj. 030/50 a 4 MB). Myslím si, že požitek z této střílečky bude dokonalý. Už jenom proto, že všechny levely jsou v 512 barvách s paralaxním scrolingem, zobrazovací mod je 50 fps (snímků za vteřinu), vyjdou hned 2 verze (DD a CD), a spousta masivních světů, nepřátel, speciální hra pro dva hráče, to vše je připravováno...

Full Speed Creative Development (jinak také sídlící na „http://home-t.online.de/home/fullspeed") posunuli vydání z lednu až na duben '98 a mučení sto upá... Zajímavou novinkou jsou Skimmers, vydávaní i pod Islonou, na něž by měla spíš čekat motoristicky založená část Excaliburu. Těm jen připomenu, ať si pořídí CD neb' si potom nezahrajou. Poslední věc, co stojí za pár řádek, je Phoenix. Vesmírné gamesy typu Frontiera už mi dlouho chybí. Zvláště Phoenix je NĚCO. Souboje s chlupatými mimozemšťánky v 256 barvách a dokonale otexturovaném prostředí (hw: 030, 6 MB RAM, CD) budou určitě konkurence i pro Explorera atp.



Nakonec bych byl špatný Čech, kdybych nepřipomněl taky doomovku z české scény Testamenta 2. Tak co je nového u Aurora Works INC.? Skoro nic, kromě toho, že definitivně zrušili The Obelisk, pokračují práce na Zone 99. Kdo si myslí, že jde o nějaký ořezávátko pro pětistovku, tak to ani náhodou. Zone 99 vyžaduje 040, CD (což ještě není tak strašný, ale..), grafickou a zvukovou kartu určitě každý v ČR nemá, že? Skvělá hra Uropa 2 se dočká pokračování. Tvůrci se k tomu zavázali v rozhovoru pro Amiga Nutta. Uropa 3D je (cituji) Quake 2 type game with theme Uropa 2. Wow!! Bravo!

Neznámý tým Black Flag celkem příjemně překvapil novou strategií - Caveman Species, jehož intro se asi nese ve stylu grafiky Z (viz obrázky okolo). Pokud někoho zajímá o co půjde, tak ať se těší na Command and Conquer přeneseného do prehistorie. Standardní technické údaje (jako 256 barev a souboj pro internet linku, 100% OS) v současné době, před vydáním Forgetten Forever, Foundation a dalších příliš nešokovaly... i když uvidíme. Už vám to ohlašování nových a nových realtime strategií leze krkem? Chtěli byste taky něco jiného? Tak nejste sami. Protože tým, jemuž za Boha nemůžu přijít na jméno, připravuje novou střílečku Aphasia. Celkem slušný je fakt, že hra používá jak horizontální a vertikální scroll a že už by mohlo být demo :-).Po celkem slušné jedničce se zeldovina Speris Legacy dočká pokračování. Jenže tentokrát už ne pod Teamem 17 a pouze pro Amigu. Binary Emotions totiž přislíbili i verzi pro PC CD-ROM, které se nebudou lišit v ničem. Mezi výčtem reklamních slibů je například menší rozlehlost všech levelů (ale s více lokacemi), logické puzzle, zdokonalené boje etc. Herní mágové Clickboom se v současné době vrhli na dokončení Quaka, jehož oficiální demoverze je na internetu *(i na tomto cover CD -pozn. Joe)* normálně k mání (6,2 MB). Snad už tu v době čtení tohoto článku Quake bude. Hned v souvislosti s jeho vydáním se objeví TNT Pack, obsahující nějaké utility pro Internet game. Když jsme u toho internetu, už se organizuje několik turnajů!!!! Po Quakovi ohlásil Clickboom další ze série high-end titulů (že by konečně Albion?!). Fotress of Fear od firmy Digital Reality SoftworX je fantastický RPG podle vzoru Diabla. Ve světě FoF bude spousty vesnic, vesniček, jeskyní, podzemí, hradů, stok, řek, moří, potoků aáá... a navíc si autoři vzali za vzor bájného Ambermoona. Fortress of Fear pošlape na PC pod Windows 95 a na Amize jednak pod GFX a druhak pro AGA. Verze W95 a GFX si nemají co vyčítat, obě jsou v 640 x 480 HiColor, za to AGA (4 MB, 030/50) verzi uvidíme 'jen' v 320 x 240 a 256. No nic. Je čas koupit karty. Grafické mimo jiné...

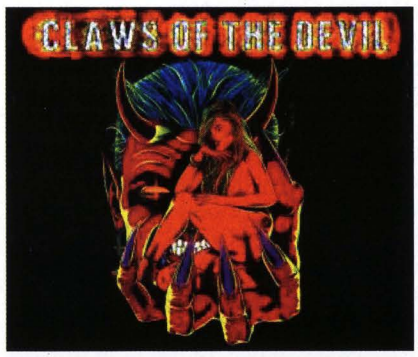

Haunted

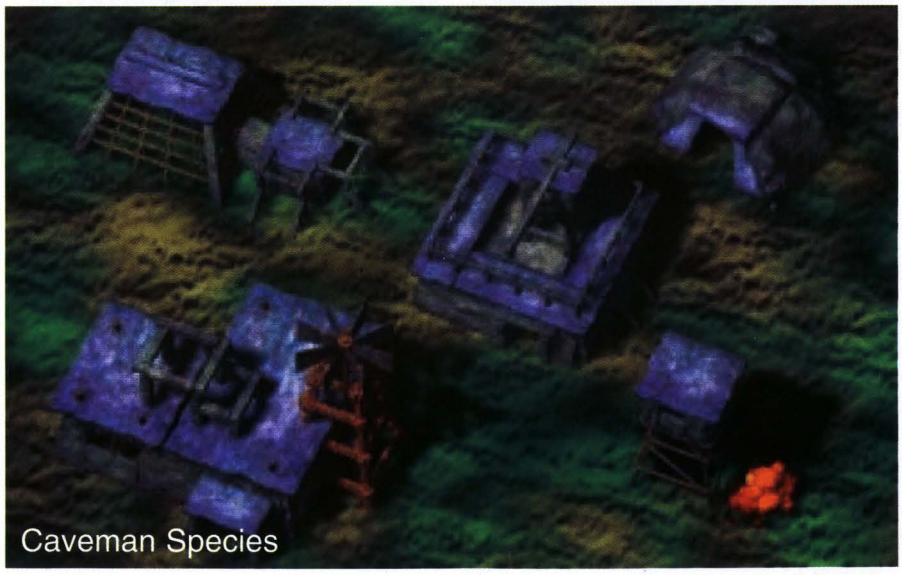
Naprosto neznámý tým Exotik Software, založený teprve nedávno, chystá 2 projekty - Hakkoni Invaders a Petro Petroni. Hakkoni Invaders se pasuje do role Space Invaders roku 98. Mnohem více vzrušení je okolo point&click adventure PP. I když je v celkem ranném stádiu vývoje, autoři hýří optimismem. Mezi jiným tu bude excelentní grafika a humor (Gateway 2001, Phase 6, Viscorp, quikpik...) Uvidíme, jak to dopadne.

Kromě StarFighter 3D má v zásobě Geosync spoustu her, povíme si ale něco jen o těch nejzajímavějších. Tak tady jsou: Hard Corps (Comand and Conquer pro Amigu + podpora internet game), Rally World (opravdu realistické 3D rally s dynamickou jízdou a spoustou terénů), Matrix Assault (klon Trona) a konečně Fire Mission 3D, která vás přemění na neohroženého bojovníka v nedokonalé budoucnosti. Počítá se záchranou vědců, boj s vetřelci... takže se jedná o klon svého času dokonalé střílečky Tower Assault od Team17 (k nimž se snad dostanu příště, chystá se totiž několik patchů pro W:DC). Kdybych si vzal hodně velkou věšteckou kouli a nahlédl do hodně vzdálené budoucnosti, tak bych mohl konstatovat, že se snad bude jednat o něco ve stylu písíčkářské akce 'Take No Prisoners'. Snad.

Ve vřavě nových CD-ROM her od Guildhall vystupují zejména předělávky starých her pro CD, jako třeba Super Skidmarks, Dune 2... Další zajímavostí je Civilization pro CD s přímou autodekcí software (tj. AGA nebo ECS). Posledním lákavým projektem je Gloom 3, který ale až zas tak lákavý nebude, protože v něm bude použito plochého enginu z Glooma Deluxe. A navíc tento měsíc vychází další 2D 3D doomovka Genetic Species, přičemž v možné bitvě Genetic Species vs. Gloom 3 je jasný favorit GS.

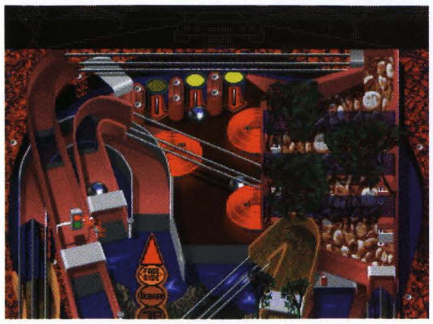
-Martin




Caveman Species

Pinball Brain Damage

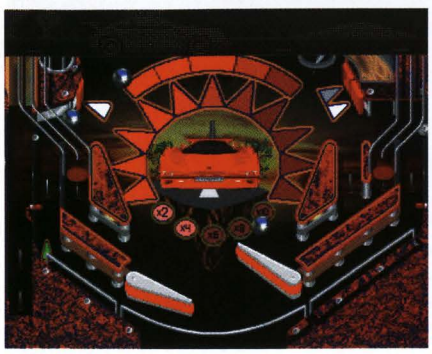
RECENZE MÉ VYSNĚNÉ HRY JE TU!



Ani si nedovedete představit mé nadšení, když mi Andreas Magerl z APC&TCP potvrdil, že nám na recenzi pošle tuto hru. Vyskočil jsem až do stropu, jenže ještě pod stropem visel lustr, který se po mém nárazu pořádně zakymácel a já též...

Když jsem se po týdnu probral z bezvědomí a zašel do redakce, čekala tam na mě krásná barevná krabice, v níž kromě slíbeného titulu ležely i dvě cédéčka s kompilacemi APC&TCP volume 4 a 5. Namísto nich jsem ale do své zbrusu nové CD-ROMky vrazil cédéčko PBD a hru nainstaloval na harddisk.

Po menších problémech s pamětí (málo Chipky...) se mi podařilo pinball zprovoznit. Následovalo zklamání první - intro je silně suché, sice s výbornou hudbou, ale bohužel bez jakýchkoliv dalších zpestření. O chvíli později mě program mile překvapil, neboť hlavní menu se objevilo v málo vídané hires-laced grafice a k tomu znovu s dobrým soundtrackem. Ale jak už to bývá, vše jednou končí, a tak i mé nadšení opadlo poté, co mi hra nabídla pouhopouhé dva (2) stoly (tedy zklamání druhé), což mi v dnešní době přišlo jako výsměch. Pravda, na CD se také nachází editor stolů, ale já se chci pořádně bavit hned a ne nejdříve postavit pult a bavit se až potom. Zlostně jsem zavrčel, zatnul zuby a navolil první pultík.



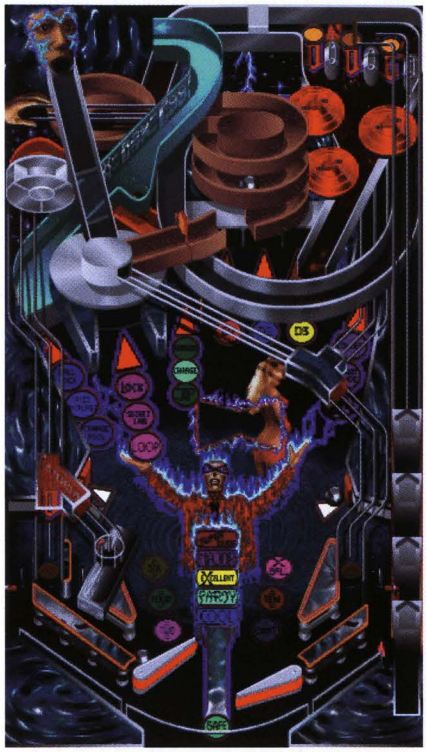
HYPERVOLUTION. Z garáže se na mě usmívá krásný červený sporťák, tak co by se tu asi tak dalo provést? Získat řidičský průkaz, svého miláčka trochu nadupat, nabírat mladé stopařky, ujíždět policajtům, závodit... prostě tenhle stůl je určen všem, kteří mají rádi rychlá auta a rychlou a ještě rychlejší jízdu. Ale pozor, aby vám požitek z jízdy nezkazila doprovodná muzika. Námětově není vyloženě špatná, ale kdyby jste slyšelo to varhánkové sólo, šla by vám z toho hlava kolem! (Jé, nazdar hlavo, kam jdeš? - pozn. red.)

MAGNETIC WHIRLPOOL. Tento stůl je poměrně složitější než předchozí. Autoři se zde snažili o maximální využití 3D prostoru (jsou zde vyvýšené rampy, spirály, skoky atd.), avšak hra se tím docela zkomplikovala a místy jsem ztrácel přehled, kde že se mi kulička potuluje. Neptejte se mě, o co tu jde, protože jsem to pořádně nepochopil ani po přelouskání manuálu. Jen vám prozradím, že si zastřílíte s X-Ray bolterem na ufouny a budete vyvádět i další alotrie, jejichž smysl mi prozatím zůstává utajen. Hudba je zde po technické stránce o chloupek lepší než u Hypervolution, ale jinak je docela šílená.

Z hlediska hratelnosti jsem s oběma stoly velice spokojen, každý z nich má zcela odlišný design, což dává dobrou příležitost k vyřádění. Grafika je velmi dobrá, hra běží ve dvou buď automaticky nebo manuálně přepínatelných rozlišeních 640 x 256 a 1280 x 512, což vypadá skutečně úchvatně. I tady se objevují animace na skóre-pruhu, ale abych pravdu řekl, ve Slamtiltu jsem už viděl lepší. Zvuky - klasika, průměr, nic víc, nic míň. O hudbě jsem se už zmínil, a tak se teď vrhnu na něco trochu jiného.

PBD vs. SLAMTILT. Nemohu tuto recenzi zakončit jinak, než srovnáním Pinball Brain Damage s dosud nejlepším pinballem na Amize, Slamtiltem. Ten má mnohem lépe provedené intro, celkově lepší hudbu, příjemnější uživatelské rozhraní, a co je hlavní - čtyři výtečné pulty. PBD je sice na CD, ale nabízí toho o polovinu méně a v ne tak profesionální kvalitě.

Mimochodem, data na CD zabírají pouhých 90 MB, ale neradujte se, tolik PBD nezabírá. Hra i s editorem vám po instalaci na HDD obsadí zhruba 17 MB



(heh - instalace! Prostě se to celé překopíruje z CD někam jinam). Dále APC&TCP na disku vystavují obrázky ze všech vydaných i připravovaných her, což není na škodu, screenshoty se nám vždycky hodí, ale co je největší podraz - zbytek CD zabírají čtyři adresáře se záhadnými názvy Backup1 až Backup4, v nichž je znovu nakopírovaná hra i s editorem. Takže chlapci, za tohle ode mně sklízíte shit roku!

A co s hodnocením? I kdyby se Mind's Eye Entertaiment spolu s APC&TCP snažili sebevíc, s těmito dvěma pulty dosahují pouze polovic skóre Slamtiltu, plus nějaké ty body navíc za editor... Hra ani náhodou nenaplnila mé sny o nejlepším pinballu světa a řadí se do lepšího průměru. **-Joe**

P.S.: Rád bych ještě citoval jednu výzvu z credits hry: „Say no to drugs!"

Děkuji za pozornost...

EXCALIBUR ★★★☆☆ 68

Mind's Eye Ent. / APC&TCP, 1998. Pinball. **Minimum:** A1200, HD, CD. **Doporučeno:** A1230, 4 MB FastRAM, HD, 4x CD. **Testováno na:** A1230/50, 8 MB FastRAM, HD, 24x CD.

Blitzbombers

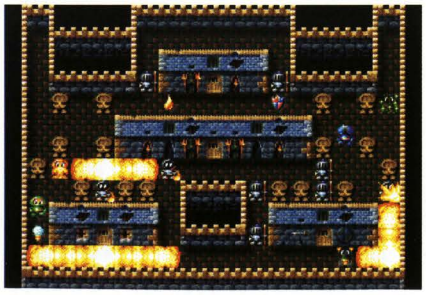
BOMBU SEM A BOMBU TAM, NA NIC VÍC UŽ NEČEKÁM...

Vyrazil jsem do levé zatáčky, seberu bonus druhé bomby. Otočím se a položím bombu před dalšího egyptského krále. Ouha!!! Tlačítko „fire" pod mým pravým palcem je moc citlivé. Do jediné únikové cesty jsem si položil další bombu! Začal jsem odpočítávat s Amigou. Čas, který neúprosně krátil můj pobyt v Egyptě. Čas, který mi vezme jeden ze tří životů...

Když jsem při posledním čísle Excaliburu projížděl CDčko pro Amigu, narazil jsem na hru, která sice svým názvem nic bombastického nepředvídá, za to se nenápadně s klidem buldoka vkrádá do vašich propařených nocí. Pamatujete na starej, dobrej Dynablaster, fungující na staré, dobré A-500? Já myslím že ano! Ti z vás, co tuto hru neznají, přišli o hodně. Sám si pamatuji na probdělé noci, oteklé oči z černobílé televize a na to, jak jsem do práce chodil s vyfoukaným mozkem, který, ač jsem se snažil sebevíc, odmítal poslouchat nařízení mého šéfa. To vše si musel každý správný amigista prožít, pokud si chtěl zahrát tuto gamesu. Po dlouhé odmlce a fůře různých 3D her (samozřejmě různé kvality) se k nám opět vrátila hra s ručně kreslenou grafika, hra s výbornou hratelností, prostě hra, se kterou se vrátíte asi tak o 5 let zpět, kdy na trůně počítačů seděla pevně a neochvějně paní AMIGA.

Vraťme se ale k recenzi na hru Blitzbombers. Hra je napsaná, (jak je patrné již z názvu), jazykem Blitz Basic. To ale naštěstí není pro hru špatným znamením. Blitzbombers jsem testoval na procesoru 68060, 68030, 680EC20 a choval se naprosto korektně. Jestli máte 2 MB RAM nebo 36 MB RAM je úplně jedno, hra si vezme jen svých 1.6 MB ChipRAM a zbytek vám nechá na systému...

Ti sněhuláci na severním pólu, jsou dost zákeřný. Když jsem jednoho poslal do věčných ledo-



vých lovišť, vypadl z něj (nevím jak) tučňák. Pánové, tenhle tučňák věděl, zač je toho sníh. Další můj život byl ukončen. Zbývá mi poslední...

Blitzbombers a grafika: Grafická stránka této hry je... uf, xyz, H2SO4, prostě nemastná-neslaná. Ne, že byla ošklivá, to ne. *(no, rozhodně lepší než u Megablastu! -pozn. Joe)* Napsal bych dětská. To je ten správný výraz! Dětská, roztomilá, nepřekvapující, prostě taková, jakou bych očekával tak v roce 1994. Ostatně, mému synovi se tak líbí, že odstrčil i takovou bombu, jakou byla DeLuxe Galaga. Úvodní logo a obrázky jsou ve 256ti barvách, v klasickém IFF/ILBM formátu. Samotná hra mi už tak barevná nepřipadá. Osobně bych řekl, že má maximálně 64 barev. Díky úvodním obrazům je zjevné, že tato hra je určena pro ty, co mají ve svých mašinkách AGA čipy. Efekty jsou na druhé straně docela povedené. Po sebrání různých bonusů, se na vás vyvalí třeba rozsvičovač, neviditelnost, abnormální tma, či maximální rychlost. Tady mě vcelku dost překvapili. Spočítáno a podtrženo, zde bych dal tak 70 bodů ze 100.

Blitzbombers a sound: Hudba je nevtíravá, ale pasující do každého levelu. Tam kde je sníh, hraje vánoční koleda, kde jsou pyramidy, tam zase křiklavá orientální. S hudbou je to jako s grafikou. Žádná bomba, ale aspoň ji nehodláte vypnout. Zvuky jsou průměrné a je jich tam tak málo, že nemá smysl se o nich ani zmiňovat. Zde bych to ohodnotil tak 50 bodů ze 100.

Blitzbombers a hratelnost: Proč by měla být tato hra na každém harddisku, (který je samozřejmě zasunut do Amigy), když, jak jsem již uvedl, kvůli grafice a hudbě, to nebude? Právě kvůli hratelnosti! To zjistíte (možná jste to již poznali), až ji začnete hrát. Nevím jak vy, ale když jsem si ji sám pustil, se slovy„mrknu na to a uvidím" v 20:00 večer a po dohrání 2. levelu zjistil, že to mrknutí trvalo přesně 4 hodiny, něco na tom asi bude. Naposledy se mi toto stalo s již zmiňovanou Galagou, která je přesně takovým remakem starší hry, stejně jako i Blitzbombers. Obtížnost není vysoká, ani moc lehká, prostě je taková, aby se dala hrát, aniž by jste rozlámali joystick na deset kousků. A pokud se vám nechce začínat zase od úplného začátku, mám pro Vás dobrou zprávu. Po každém levelu, se vám ukáže kód, který se skládá ze tří různě grafických obrázků. Po složení kódu, můžete zas vesele hrát. Třeba od druhého světa a třetího levelu. Hratelnost tedy 100 bodů...

V týhle tmě aby se čert vyznal. Copak je to za planetu? Tma je tu jak v (censored -pozn. Joe :-))! Sebral jsem zrychlený bonus a vyrážím do neznáma. Cestou jsem sundal dva Marťany. Co je to za oslepující...?

Takže, máme tu hru která se vymyká dnešnímu standardu, to jest: 3D pixely, polygonové soupeře a pod. Zato je tu hra, u které si určitě odpočinete a zařádíte. Můžete si navolit: battle game, serial game a takzvaný grudge match, kde si vyberete třeba 30 levelů a budete hrát proti dalším třem protivníkům. Zkrátka hodně muziky za málo peněz, neboť vězte, že Blitzbombers je freeware!

- Mirek

...černá skříňka 01x3, čas: 3x/221, připojen na Bombera yelow 35T. Úkol nesplněn. Konec.

EXCALIBUR ★★★★½ 80

Logická. **Firma:** Leading Edge. **Minimum:** Amiga 1200, 2 MB ChipRAM, HDD. **Doporučeno:** Amiga 1230, 2 MB ChipRAM, HDD. **Testováno:** Amiga 1260/50, 36 MB FastRAM, HDD.

předplať si nový EXCALIBUR hned teď, ušetříš čas i peníze

Prodejní cena Excaliburu + CD na stánku od čísla 68: 120 Kč

Právě nyní je roční předplatné se slevou 480 Kč!

12 čísel jen ***960 Kč***

6 čísel jen ***600 Kč***

*Chceš-li **doporučeně:** 12 čísel 1200 Kč, 6 čísel 720 Kč.*

Platbu rychle proveď **složenkou typu C** (k dostání na poště).
Adresát: **PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.**

Nenech si ujít Excalibur 68!

...a ani ty následující.

dotazy: tel. **02 / 66 71 23 15 - 6**